

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah sebuah proses, pada proses tersebut adanya perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik. Supaya perubahan pada peserta didik dalam pencapaiannya dapat lebih optimal, maka diperlukan adanya dukungan dari strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, dan kegiatan yang menarik dalam suatu pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan guru sebelum pengajaran dilakukan. Untuk memenuhi pencapaian tersebut harus disesuaikan dahulu dengan materi dan tujuan pembelajaran sehingga semuanya dapat terkemas dengan baik.

Salah satu pembelajaran yang penting dipelajari adalah pembelajaran Bahasa Indonesia, sebab Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan di negara Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa resmi pengantar dalam pendidikan. Pada peraturan pemerintahan Nomor 19 Tahun 2005 disebutkan bahwa standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah menghargai manusia dan

kemanusiaannya. Peraturan dibuat agar proses pembelajaran lebih terarah tujuannya.

Ruang lingkup materi pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi aspek kebahasaan dan kesastraan. Aspek kebahasaan mencakup unsur bunyi, kata dan bentukan kata, kalimat, dan makna. Dalam KTSP aspek kebahasaan yang meliputi bunyi atau huruf, lafal, intonasi, kata (bentuk dan kosa kata), kalimat, dan makna. Aspek kesastraan (apresiasi sastra) meliputi genre puisi anak, fiksi anak, dan drama anak. Dalam KTSP aspek kesastraan, baik sebagai media maupun bahan pembelajaran, meliputi bentuk pantun, puisi anak, dongeng, cerita rakyat, cerita anak, cerita pendek anak, drama anak, dan drama pendek anak. Aspek kebahasaan dan apresiasi sastra tidak secara eksplisit dituangkan dalam KTSP, melainkan disinergikan atau dintegrasikan dalam aspek kemampuan berbahasa.

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah melatih siswa untuk terampil berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, latihan keterampilan berbahasa harus mendapat prioritas dalam kegiatan belajar-mengajar. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan mendengarkan, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 1994:1). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan sebaiknya dapat disesuaikan dengan kondisi siswa, standar kompetensi yang diinginkan, dan sumber belajar atau media yang digunakan. Misalnya dalam pembelajaran kesastraan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra (Suliani, 2004:1).

Seperti yang sudah dijelaskan dalam peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, sastra menjadi salah satu prioritas yang sangat penting. Terlihat dari pembelajaran kesastraan yang mulai diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu, perlu diingat bahwa kebudayaan kita sesungguhnya sangat kental dengan seni budaya dan sastranya. Sastra merupakan salah satu cabang kesenian yang selalu berada dalam peradaban manusia semenjak ribuan tahun yang lalu. Hingga saat ini sastra tidak saja dinilai sebagai sebuah karya seni yang memiliki imajinasi dan emosi, tetapi telah dianggap sebagai suatu karya kreatif. Sastra dapat menumbuhkan karakter siswa dan kecintaan siswa terhadap budaya Indonesia. Pada nilai kompetensi, apresiasi, pemahaman, dan rasa mencintai sastra pada siswa khususnya di SMP sudah baik.

Materi kesastraan yang terdapat di SMP khususnya pada kelas VIII yaitu ada membaca puisi, mengapresiasi pementasan drama, mengungkapkan pikiran dan perasaan bermain peran, memahami novel dan mengapresiasi dongeng. Pembelajaran kesastraan yang penulis teliti dan penulis fokuskan pada pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII di SMP Kartika II-2 dengan SK (Standar Kompetensi) yaitu berbicara, lalu KD (Kompetensi Dasar) yaitu siswa dituntut untuk mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah yang telah ditulis siswa dan siswa mampu memerankan tokoh sesuai karakter yang dituntut dengan lafal yang jelas dan intonasi yang tepat.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai

pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan (Tarigan dkk 1991 : 389).

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar digunakan untuk mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran agar mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Untuk mencapai indikator, seorang pengajar harus menggunakan media, strategi dan metode pembelajaran yang tepat. Ketiga unsur tersebut secara tepat akan memberikan respon positif terhadap siswa, sehingga siswa memiliki keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu, dalam melaksanakan penelitian tentang pembelajaran bermain peran ini, penulis memilih SMP Kartika II-2 sebagai lokasinya. Pemilihan SMP Kartika II-2 sebagai lokasi penelitian pada skripsi ini dikarenakan sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta di Bandar Lampung yang memiliki kedisiplinan yang cukup baik. Melihat hal ini, penulis menjadi tertarik untuk menunjukkan bagaimana proses pembelajaran bermain peran khususnya pada kelas VIII SMP Kartika II-2. Materi yang diambil pada pembelajaran kesastraan di kelas VIII ini yaitu materi bermain peran pada semester 2. Proses pembelajaran tersebut peneliti dapat melihat bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan penilaian

yang dilakukan guru. Adapun apa saja aktivitas siswa dapat dilihat pada saat penelitian berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul dari karya ilmiah penulis adalah Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung tahun ajaran 2012/2013.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut. “Bagaimanakah proses pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung?”. Penelitian ini difokuskan pada hal-hal sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013?
3. Bagaimana penilaian pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan

1. Perencanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013.
3. Penilaian pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pembelajaran yang dilakukan guru maupun dunia penelitian. Secara praktis, penelitian ini akan bermanfaat bagi guru khususnya guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMP Kartika II-2 Bandar Lampung karena dapat memberikan informasi tentang pembelajaran bermain peran khususnya pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Bagi peneliti lain, penelitian ini akan dapat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran bermain peran masih berdasarkan kurikulum KTSP sekaligus memberikan pengetahuan kepada peneliti mengenai pelaksanaan penelitian yang tepat dan benar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian dan rumusan masalah, ruang lingkup penelitian ini Sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah aktivitas belajar mengajar antara guru bidang studi bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung
2. Objek penelitian adalah proses pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung.
3. Tempat penelitian ini yaitu SMP Kartika II-2 Bandar Lampung
4. Waktu penelitian ini pada Oktober 2013